

Tirulín tirulán *Rondas y juegos afrocolombianos*

DOCENTES, ESTUDIANTES Y PADRES DE FAMILIA
DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE TUMACO (NARIÑO)







Tirulín tirulán
Rondas y juegos afrocolombianos

DOCENTES, ESTUDIANTES Y PADRES DE FAMILIA
DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA DE TUMACO (NARIÑO)



Tirulín tirulán
Rondas y juegos afrocolombianos
Serie Río de Letras
Territorios Narrados PNLE

Primera edición, Bogotá, abril de 2016

Coordinación editorial:
Juan Pablo Mojica Gómez

Diseño y diagramación:
La Silueta Ediciones

Equipo pedagógico:
Biviana García, Camila Cardeñosa, Andrés Fresneda y Rafael Yockteng

ISBN 978-958-691-

La publicación de este libro fue posible gracias al apoyo de la cooperación canadiense con fondos de *Global Affairs Canada*.




Canadä



MINEDUCACIÓN




Tirulín tirulán
Rondas y juegos afrocolombianos

INSTITUTO POLITÉCNICO POPULAR DE LA COSTA
PROYECTO EDUCATIVO COMUNITARIO
«EDUCAMOS EL CEREBRO, LAS MANOS Y EL CORAZÓN
CON PROYECCIÓN A LA COMUNIDAD»





Presentación

Cuando se habla de Colombia como una nación diversa lingüísticamente, se suele pensar en las 68 lenguas de comunidades indígenas, criollas y gitanas que además han ido enriqueciendo nuestra cultura colombiana con su sabiduría y tradición ancestral. Pero la diversidad va más allá, también hay una diversidad dialectal que nutre nuestro español. Así, cada lengua y cada variedad dialectal representan una manera de ver y nombrar el mundo, una manera de pensar y de hablar. Estas diferencias son fruto nada menos que de la convivencia que durante siglos han experimentado poblaciones indígenas, negras, europeas y criollas.

Resulta claro que una de las culturas que más impacto ha tenido en nuestra manera de concebirnos como país es la afrocolombiana. Esta población es responsable de importantes aportes desde el punto de vista cultural, lingüístico y político. Pero también es innegable que gran parte de los afrocolombianos viven en condiciones de pobreza, discriminación, abandono político y desplazamiento forzado, siendo además por mucho tiempo víctima del conflicto. En ese sentido es necesario visibilizar el trabajo pedagógico y de investigación que realizan las mismas comunidades para reconocerse, valorar y revitalizar los conocimientos propios como parte de su reivindicación política y cultural, pero también como una manera de diseminar esa diversidad de pensamiento y creatividad al interior las aulas colombianas y en cuanto espacio sea necesario.

En el marco del Proyecto Territorios Narrados, que desde hace dos años ha promovido el fortalecimiento de la lectura, la escritura y la oralidad en diversas comunidades étnicas del país, abrimos un nuevo capítulo dedicado a la cultura afrocolombiana. Para ello, el Plan Nacional de Lectura y Escritura y la Fundación Save the Children Colombia se han aliado para producir esta tercera fase del proyecto con cinco nuevos materiales escritos e ilustrados por siete comunidades educativas afrocolombianas de Tumaco, El Tambo, Guapi, El Charco, La Tola y Patía, y cuya producción y publicación ha sido posible por el apoyo de la cooperación canadiense, con fondos de Global Affairs Canada. Se trata de libros escritos en español y que guardan los elementos propios del dialecto de cada zona; libros con los que esperamos que se perpetúen y transmitan a las nuevas generaciones la música, la medicina tradicional, las narraciones y los juegos afrocolombianos del pacífico colombiano.

Así pues, están todos invitados a conocer la memoria colectiva de estos pueblos que reposa en la mente de abuelos, maestros, padres, madres, niños, niñas y jóvenes. Una memoria que nos permitirá leer nuestra historia común afrocolombiana y descubrir nuevas claves para la construcción de una Colombia mejor educada y en paz.

Víctor Javier Saavedra Mercado
Viceministro de Educación Preescolar, Básica y Media



Introducción

El proyecto Territorios Narrados busca rescatar los saberes tradicionales de las comunidades indígena, afro, Rrom y raizal a lo largo y ancho del país; y en San Andrés de Tumaco consideramos que por esta razón se trata de un proyecto de importancia sustantiva. Gracias a él, nos ha sido posible llevar a cabo una especie de retrospectiva sociocultural, afincada en los procesos pedagógicos y educativos de nuestros niños y niñas.

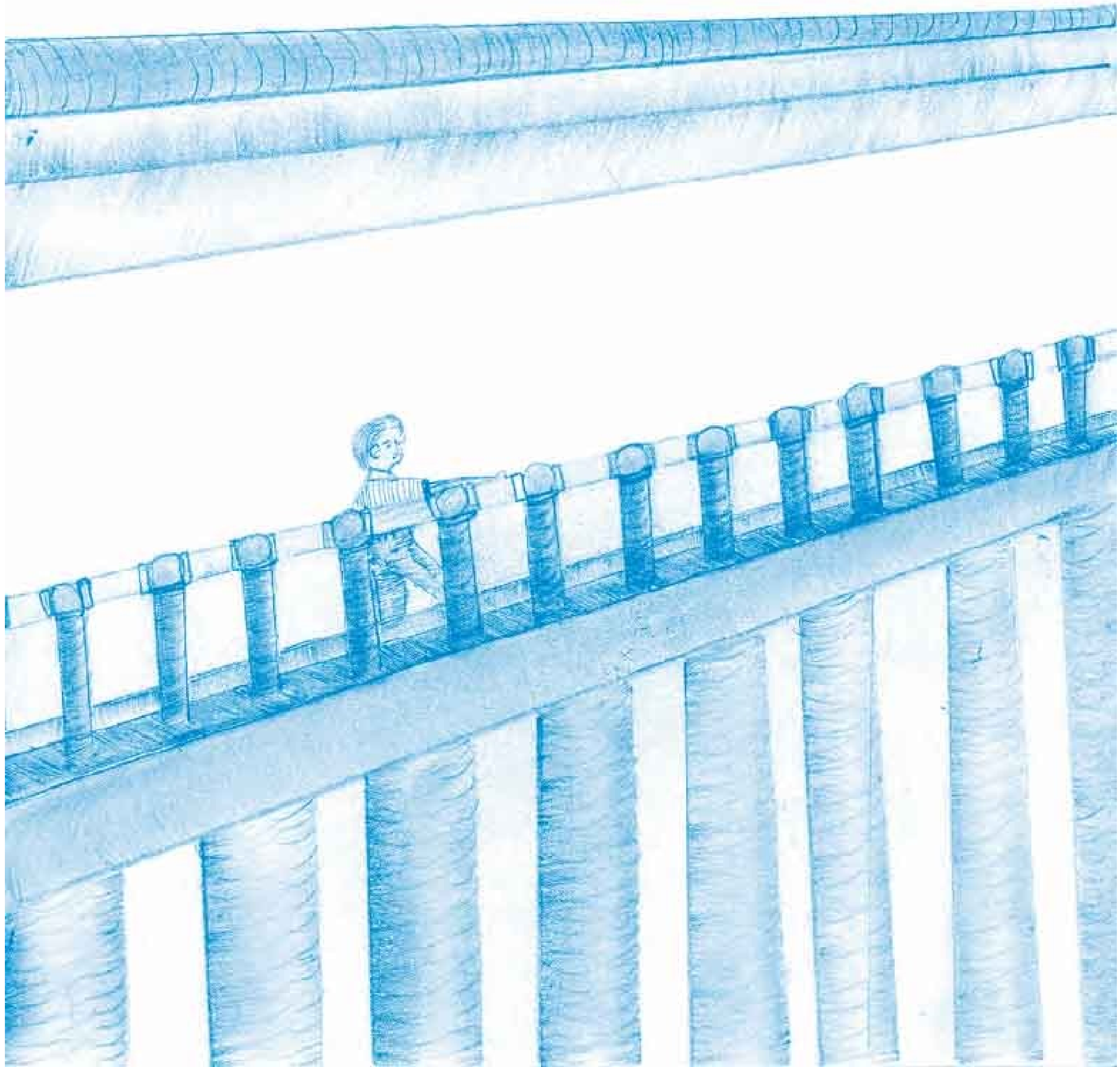
Así, en un rico intercambio de saberes y trabajo comunitario, hemos auscultado el pasado cultural de nuestro pueblo tumaqueño y le hemos dado nueva vida; hemos demostrado su vigencia, su frescura y su pertinencia en los procesos de formación que llevamos adelante. En ese sentido, creemos que este ejercicio de memoria, creación y recreación representa una verdadera «arqueología de la vida para la vida».

Tirulín tirulán recoge algunos juegos y rondas con los que se entretienen los niños y niñas de San Andrés de Tumaco. Hemos elegido estas manifestaciones porque consideramos que representan fielmente la idiosincrasia y las aristas culturales de este pueblo celoso de sus tradiciones. Cada juego está tratado desde su contexto histórico y pedagógico, y ofrece además las instrucciones para practicarlo y las rondas o cantos que lo acompañan.

Asimismo, a manera de cierre, hemos compuesto una composición libre que expresa el sentir y la nostalgia de nuestros mayores y sus juegos tradicionales. Por último, se brinda un glosario de palabras características del lugar. La ilustración del texto se ha realizado con imágenes que reflejan el patrimonio cultural de este territorio.

Con este libro aspiramos aportar un insumo pedagógico que resulte imprescindible en las acciones formativas y educativas de los niños y niñas de San Andrés de Tumaco; y que desde las edades más tempranas, nuestros estudiantes se sientan atraídos por su cultura ancestral y se identifiquen con ella. Pero más allá del uso que podamos dar a este material en nuestra institución, este trabajo debe ser tenido en cuenta por toda la comunidad educativa colombiana, pues permite que docentes, padres, niños y niñas exploren las posibilidades pedagógicas del juego y descubran la magia, la belleza y la riqueza del legado cultural de nuestros antepasados.

Este proyecto contó con la valiosa participación de docentes, estudiantes, padres de familia y sabedores culturales del Instituto Técnico Popular de la Costa, destacamos aquí la participación de: Agustín Francisco Tenorio, Luz Marta Ortega Marinez, César Isaac Angulo Tenorio, Luis David Montenegro, Carlos L. Reina Reina, Daisys Eufemia Cuero Castillo, Elizabeth Landizuri Rojas, Gualber Perlaza, Mónica Illera, Luz Ángela Giraldo, Jonnis María Ceballos, Carmen Campos Arroyo, Fabiola Castillo Reina, Yancar Coime, Nancy Margarita Cabezas, Dorman Muñoz Erazo y César Isaac Angulo Tenorio.



San Andrés de Tumaco

San Andrés de Tumaco se ubica al suroccidente del país, en el departamento de Nariño. Es un importante puerto marítimo con un acendrado ancestro africano. Sus ricas tradiciones y saberes se han perpetuado en el tiempo gracias a una vigorosa oralidad que, como un hilo conductor entre generaciones, ha permitido la sostenibilidad y transmisión de nuestros legados culturales.

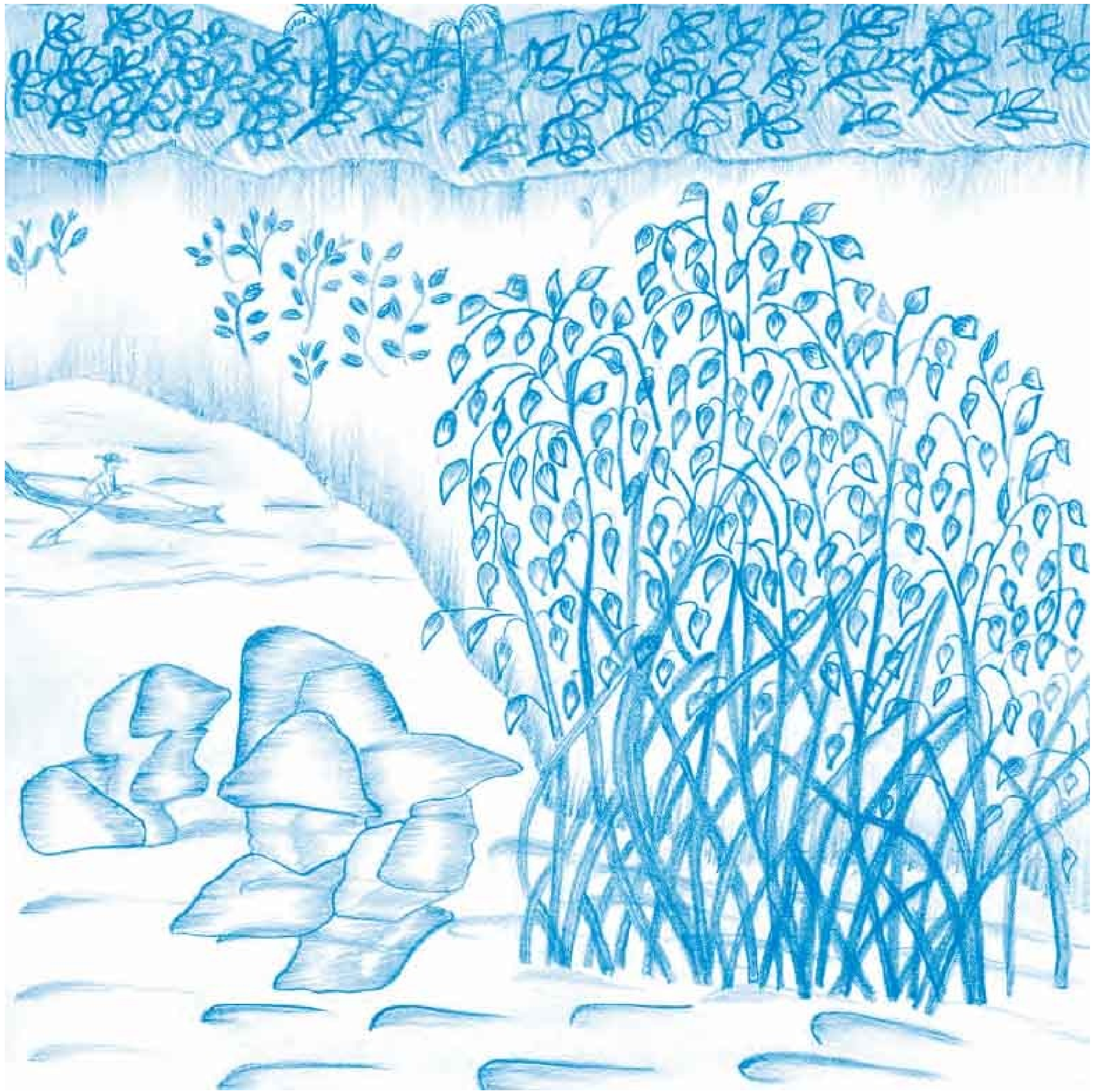
Según los historiadores, la ciudad de San Andrés de Tumaco fue fundada el 30 de noviembre de 1640, por el padre Francisco Ruggi, un español de Salerno especializado en Teología. El padre refiriere el hecho de esta manera: «Yo la fundé en el sitio que hoy está; ayudado por los soldados, traje más de 1900 almas que hoy sirven, los saqué del monte, los reduje, los catequicé, los bauticé con mucho riesgo de vida, trabajo y pobreza» (Tomado de la carta encontrada en el archivo provincial de Quito, legado tres).

San Andrés de Tumaco ha tenido un decurso histórico en el que la épica, la rebeldía, la valentia y el amor por sus ancestros han acrisolado una comunidad respetuosa, con un carácter lleno de fortaleza y pujanza. En ese sentido, los tumaqueños son un verdadero ejemplo de identidad y en su esencia abrazan, a un mismo tiempo, lo mágico y lo humano.

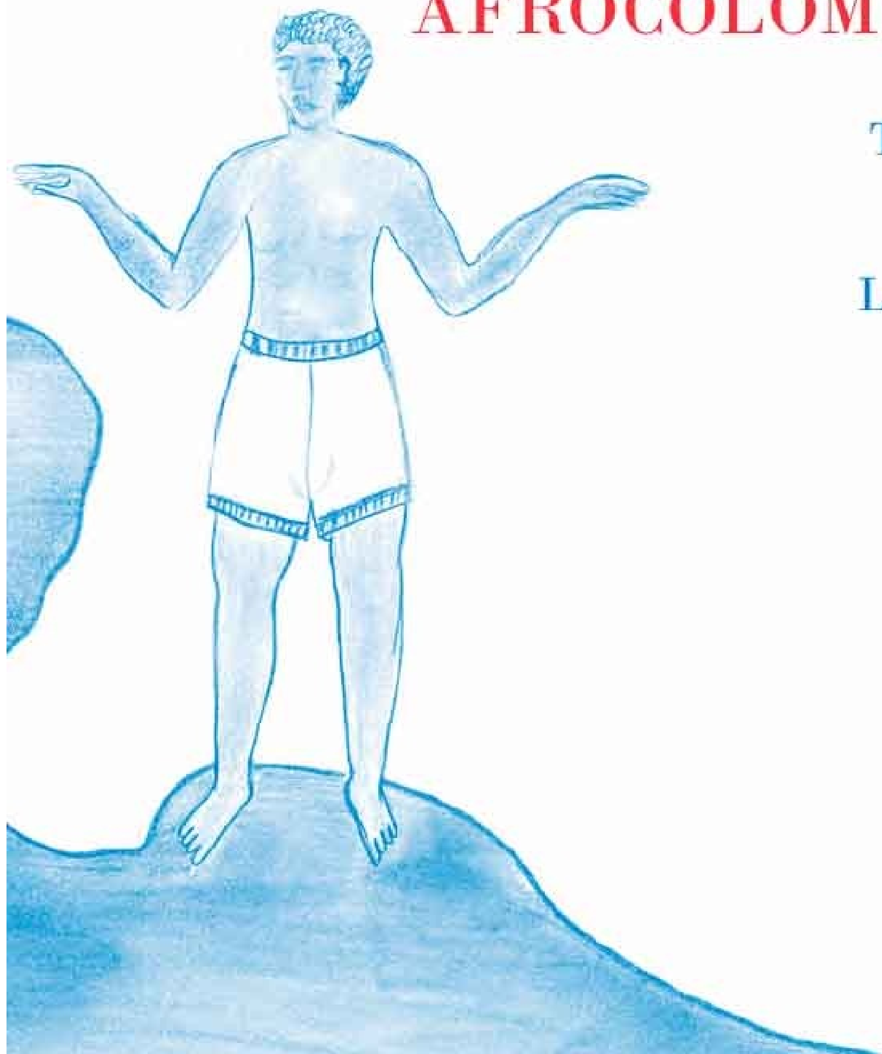
Incrustado como una perla preciosa en este litoral recóndito, cantado por sus hombres eximios y eternizado más allá de las fronteras colombianas por sus inolvidables artistas, escritores y poetas; San Andrés de Tumaco asume los retos de la modernidad, manteniendo como una tea encendida su riqueza ancestral y abriendo sus brazos pródigos a la cultura universal. Esta ciudad costera es un territorio de paz, de hermandad y sobre todo de esperanza. Su perenne romance con el mar y la arena le han dado esa fortaleza para sortear un camino, que si bien no ha sido fácil, le ha enseñado el aquilatado valor de la hidalguía y el honor. ¡Salve Perla Preciosa!

«San Andrés de Tumaco es un territorio de paz, de hermandad y sobre todo de esperanza».

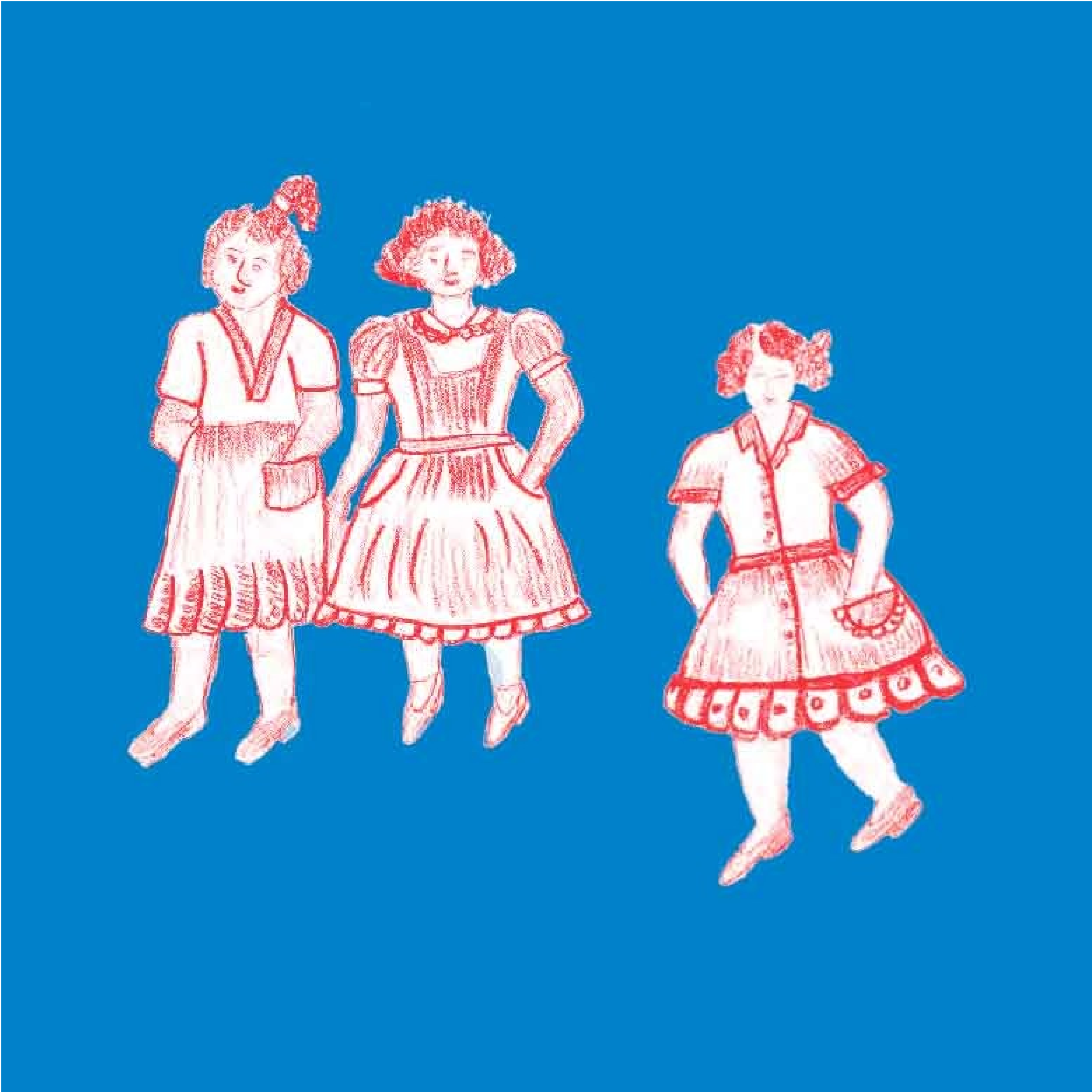




RONDAS Y JUEGOS AFROCOLOMBIANOS









Tirulín tirulán

En esta ronda se representa un enamoramiento. El novio va varias veces a pedir la mano de su novia a los padres de esta. La madre le pregunta qué oficio desempeñará su hija. El pretendiente menciona distintos trabajos y la madre acepta el mejor.

En este juego se resalta el papel de los padres como vigilantes por el bienestar de sus hijos.

¿Cómo se juega?

Un joven, que encarna al novio, se confronta con un grupo niñas que representan a la novia, las hermanas y la madre. Luego, mientras cantan, el novio y el grupo de la novia se acercan y se alejan saltando y cantando los versos del juego.

El pretendiente pide la mano de la novia. Entonces, la madre pregunta por el oficio que le dará a la novia. El novio responde con varios oficios, empezando por los más desagradables. La madre rechaza las propuestas hasta que acepta la que más le convenza.

Finalmente, se arma una ronda con los novios en el centro y los demás cantan los versos de cierre del juego.

¿Cómo se canta?

Pretendiante:
Buenos días mi señorío,
mande un tiru tirulán.

Madre:
Qué quería mi señorío,
mande un tiru tirulán.

Pretendiante:
Que me dé una de sus hijas,
mande un tiru tirulán.

Madre:
A cuál de ellas quiere usted,
mande un tiru tirulán.

Pretendiante:
Yo quiero a la niña
(nombre de una de las participantes),
mande un tiru tirulán.

Madre:
Qué oficio me le pondría,
mande un tiru tirulán.

Pretendiante:
El oficio de barrendera,
mande un tiru tirulán.

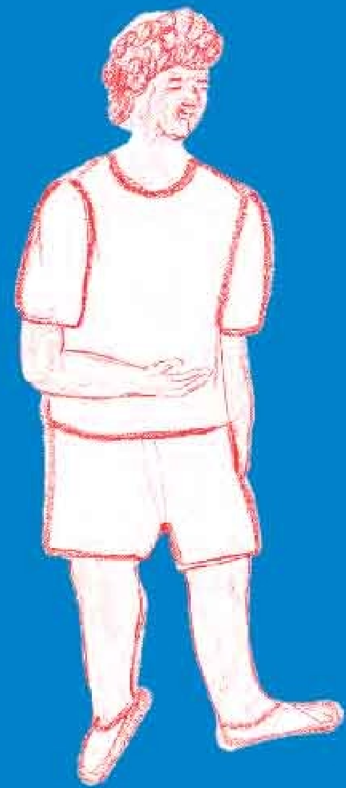
Madre:
Ese oficio no le gusta,
mande un tiru tirulán.
...

Pretendiante:
El oficio de programadora,
mande un tiru tirulán.

Madre:
Ese oficio sí le gusta,
mande un tiru tirulán.

(Cantan todos con el novio y la novia en el centro):
Hagamos la fiesta todos,
peinecitos de marfil
a la niña más bonita
del colegio Guayaquil
quil, quil, Guayaquil.
(BIS)







La Carbonerita

Aunque no se puede determinar el origen exacto de este juego, se infiere que su origen está en el deseo de toda niña de encontrar a su príncipe azul. La **Carbonerita** es una niña negra que debe elegir un niño para casarse.

Con este juego se promueve una mayor integración del grupo, la aceptación entre ellos y la interacción de jóvenes de diferente sexo.

¿Cómo se juega?

Un grupo de niños forman un círculo y eligen a una niña al azar para que ocupe el centro y asuma el papel de la Carbonerita. Los demás niños, tomados de las manos, giran hacia la izquierda cantando una ronda.

La Carbonerita responde la ronda y señala al niño con el que quiere casarse. Este, desde su puesto, canta otra ronda dirigida a la niña ofreciéndole prendas. Luego los demás cantan una nueva ronda en la que pretenden a la Carbonerita.

La niña, desde el centro, empieza a señalar con el dedo a cada niño que va en la rueda y la recorre cantando una ronda para seleccionarlo.

El niño elegido pasa al centro y, junto a la Carbonerita, bailan y cantan girando en el sentido contrario al de la rueda. Con esto termina el juego y se elige a una nueva Carbonerita.

¿Cómo se canta?

Niños:
La Carbonerita se quiere casar
con el conde, conde Laurel
se le dará,
se le dará,
quién dirá de la Carbonerita,
quién dirá de la del carbón,
quién dirá que soy casada,
quién dirá que no tengo amor.

La carbonerita:
Yo soy la viudita
del valle del rey
que quiero casarme
y no hallo con quién.

Niño:
Casate conmigo
que yo te daré
zapatos y medias
de color café.

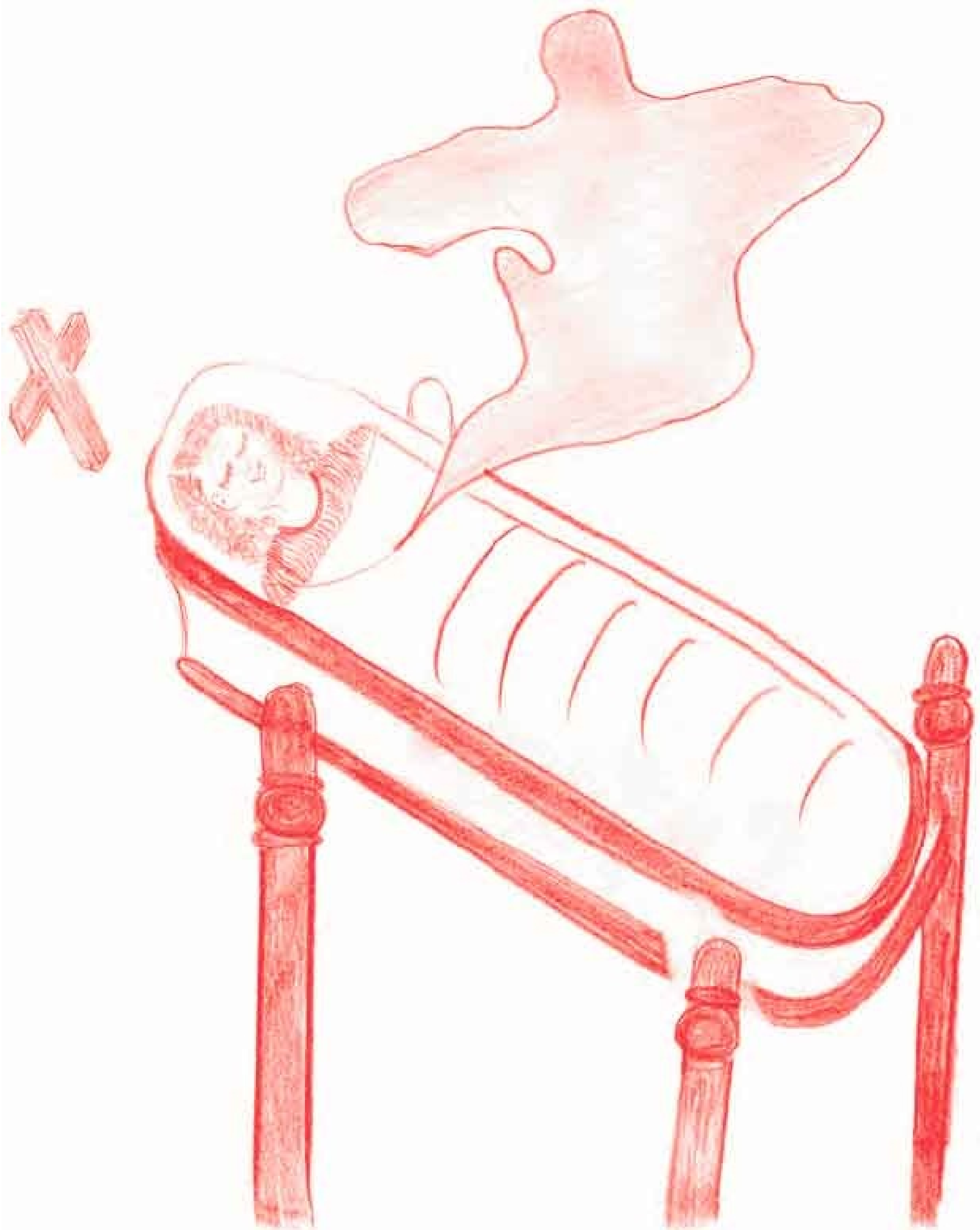
Niños:
El baile aquí,
el baile allá,
María en el medio
y yo también.

La carbonerita (recorriendo la rueda):
Yo no quiero conde ni **cauris**
ni tampoco **quiquiriquí**,
solamente quiero a este,
este, este para mí.

La carbonerita y el niño (girando en contra de la rueda):
El baile aquí,
el baile allá,
María en el medio
y yo también.









Doña Ana

La **Mamá Grande** doña Ana se encontraba muy enferma. Por ello, al aclarar el día, los mayores mandaron a los niños a preguntar cómo había amanecido la señora. Esta anécdota es la que inspira este juego, que consiste en representar las diferentes dolencias que padece la matriarca.

Con esta dinámica se pone de relieve uno de los personajes más representativos de la tradición oral del Pacífico y el Caribe. Los valores que se refuerzan con este juego son el respeto a los mayores y la solidaridad entre los miembros de la comunidad.

¿Cómo se juega?

Para jugar se organizan dos grupos: el primero se conforma de dos niños que representan a doña Ana y a su acompañante; el segundo varía en número y agrupa a los niños que van a preguntar por el estado de salud de la matriarca.

Cada vez que los niños preguntan por doña Ana, el acompañante responde que tiene una enfermedad diferente, como **mal aire**, **ojo**, **espanto** o reuma. Además, el acompañante debe representar el mal que aqueja a doña Ana con gestos y movimientos.

Finalmente, cuando hayan pasado por todas las enfermedades padecidas por doña Ana, esta muere y su espíritu sale a corretear a los participantes del juego.

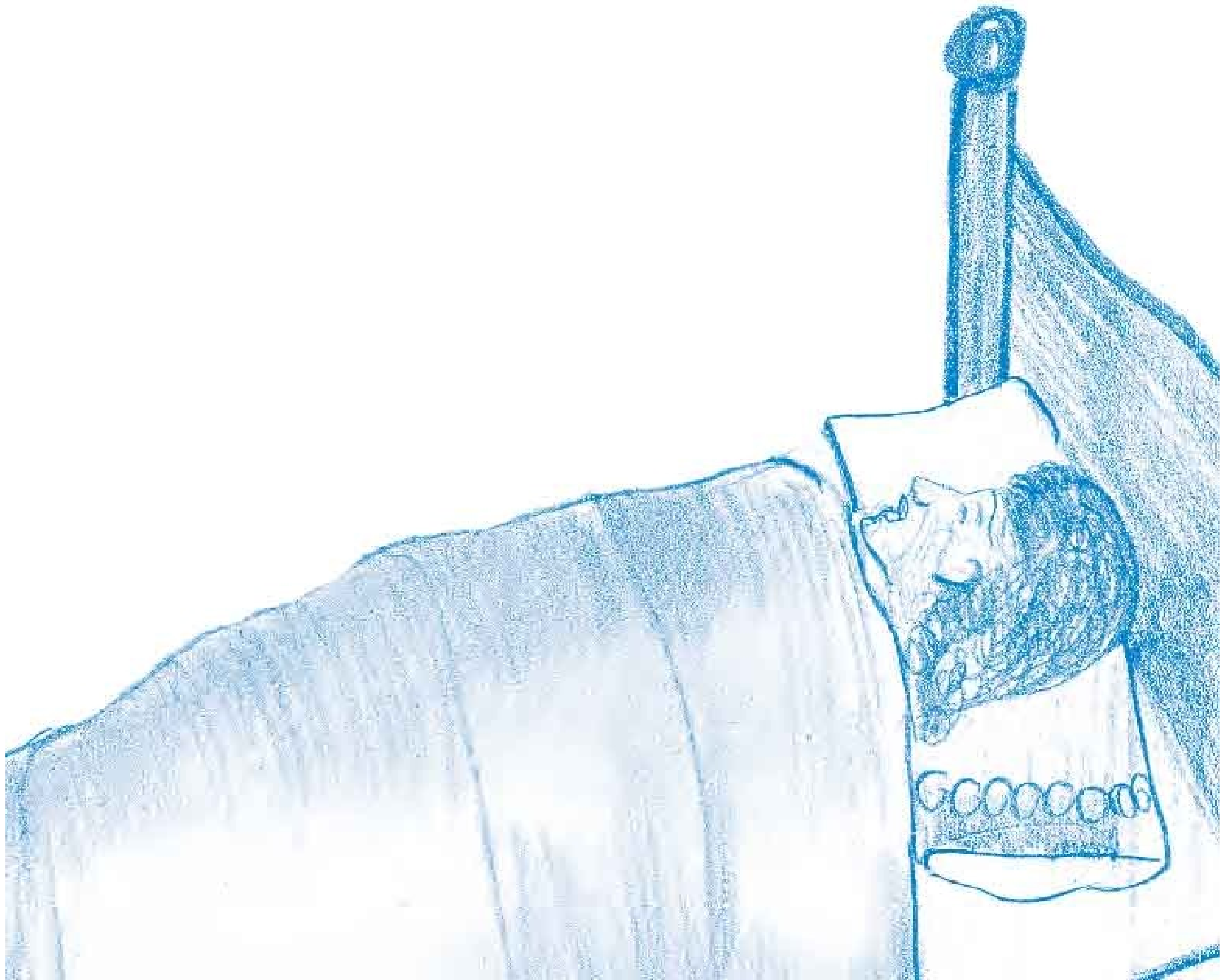
¿Cómo se canta?

Niños:
Doña Ana no está aquí,
doña Ana está en Belén,
sacándose la rosa
y poniéndose el clavel.

Niño:
¿Cómo amaneció doña Ana?

Acompañante:
Ay doña Ana amaneció
con mal aire
(*y hace la mímica del mal*).









Don Pirolo

En este juego se recuerda el ferrocarril de Nariño, que funcionó en Tumaco hasta 1942 y fue muy importante para el desarrollo de la región. La anécdota del juego gira en torno a un personaje popular, don Pirolo, quien fue atropellado por el tren.

Con esta actividad se procura inculcar en los niños y niñas la precaución que deben tener al momento de cruzar la calle. Además, es un juego en el que se reconocen las partes del cuerpo y su función en la motricidad.

¿Cómo se juega?

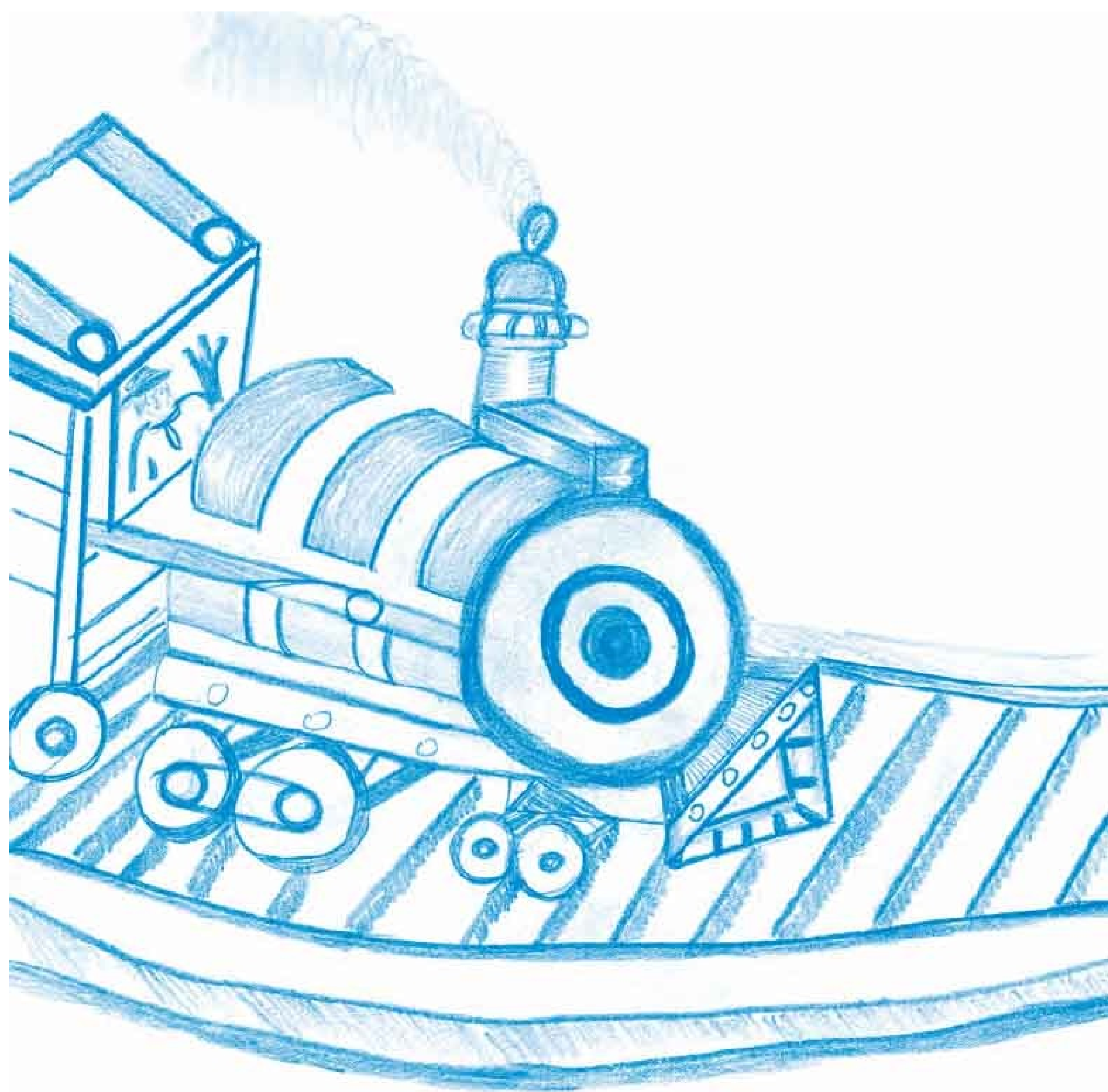
Un grupo de niños hacen una fila y todos se toman de la cintura.

Quien va a la cabeza dirige el juego cantando el episodio del arrollamiento de don Pirolo. Mientras canta, hace gestos y representa cómo quedó cierta parte del cuerpo de don Pirolo (el brazo, la pierna, el cuello, etc.).

A medida que la fila da vueltas por el salón, los demás niños imitan los gestos y las posturas del líder sin soltarse.

Luego se repite la misma canción nombrando diferentes partes del cuerpo y simulando los daños causados por el accidente.

La idea es que el cuerpo se vaya atrofiando o inmovilizando a medida que se suman daños. El juego termina cuando resulte imposible seguir moviéndose.





¿Cómo se canta?

Líder:
¿Conoce usted a don Pirolo
al que lo ha aplastado el tren?

Fila:
No señor, no lo conozco,
¿por qué no nos cuenta usted?

Líder:
Pobrecito don Pirolo
le quedó la pierna así
(puede doblar, torcer,
o hacer algún gesto
con la pierna).

Líder:
¿Conoce usted a don Pirolo
al que lo ha aplastado el tren?

Fila:
No señor, no lo conozco,
¿por qué no nos cuenta usted?

Líder:
Pobrecito don Pirolo
le quedó el cuello así

...

El pez y el pescador

Si la marea está alta, los pescadores no salen al mar porque los **bajos** quedan cubiertos por el agua. Cuando esto pasa, los pescadores con **chinchorros** no tienen de dónde apoyarse para halar las redes desde la profundidad. En este juego se recrea la relación entre el estado de la marea y los pescadores. De esta manera, se busca que los estudiantes conozcan y distingan cómo influye el estado de la marea en las faenas de pesca.





¿Cómo se juega?

Primero se organiza el grupo de la siguiente manera:

- Un piloto, a quien le corresponde dirigir el juego señalando cuándo la marea está alta y cuándo está baja.
- Un pescador, encargado de atrapar a los peces cuando la marea está baja.
- Un grupo de peces que deben evitar ser atrapados por el pescador.

Luego se divide el salón con una línea que representa la separación entre el mar y la arena. El pescador se debe ubicar del lado de la arena y los peces del lado del mar, el piloto va en medio de ellos y canta si la marea está baja o está alta.

Cuando la marea esté alta, el pescador no puede perseguir a los peces, de lo contrario se convierte en pez y uno de los peces pasa a ser el pescador.

Cuando la marea esté baja, el pesacor comienza la persecusión y cada pez que atrape se convierte en otro pescador.

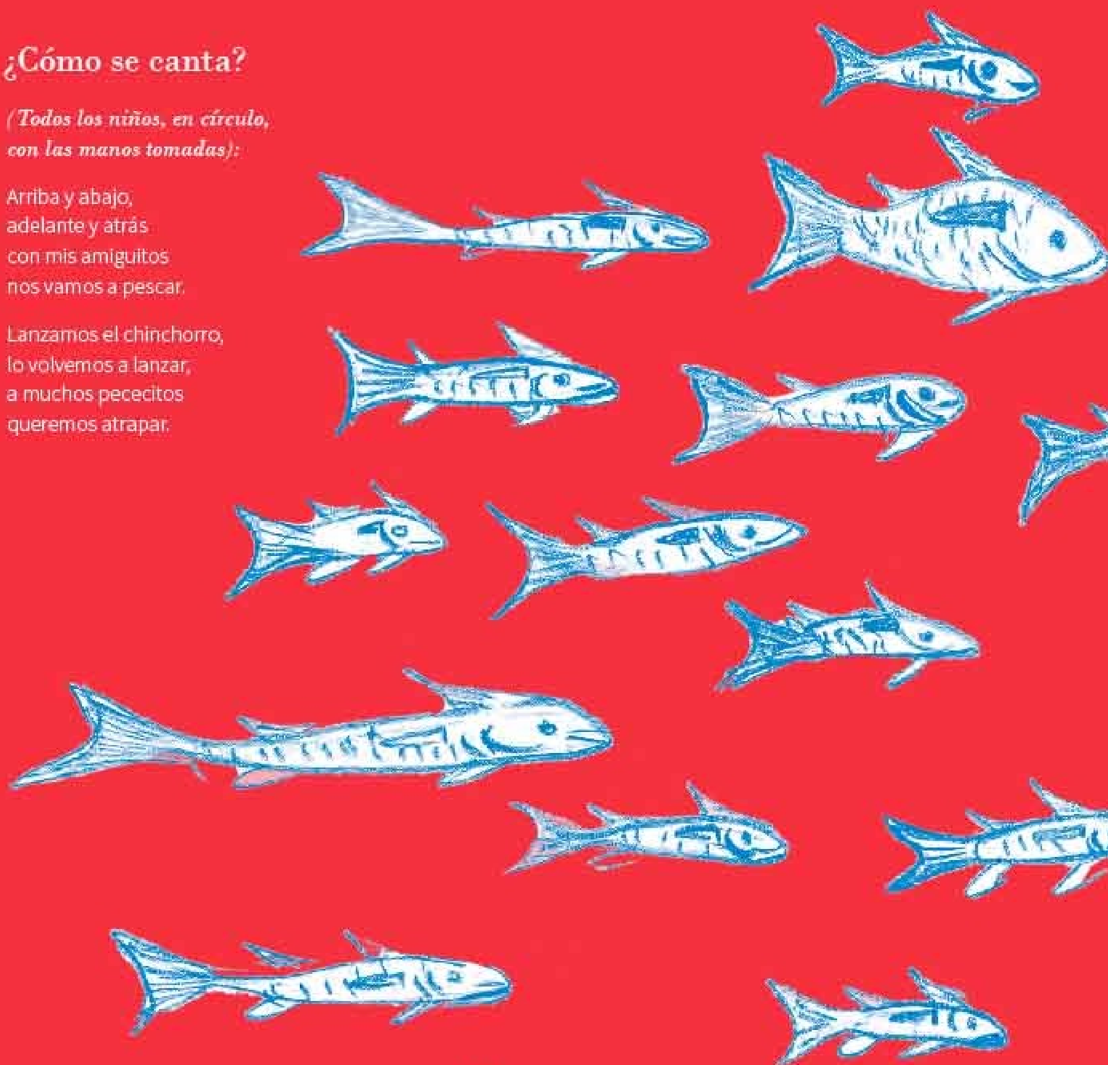
El juego termina cuando queda solo un pez por atrapar, este es el ganador del juego y se convierte en el piloto de la siguiente ronda.

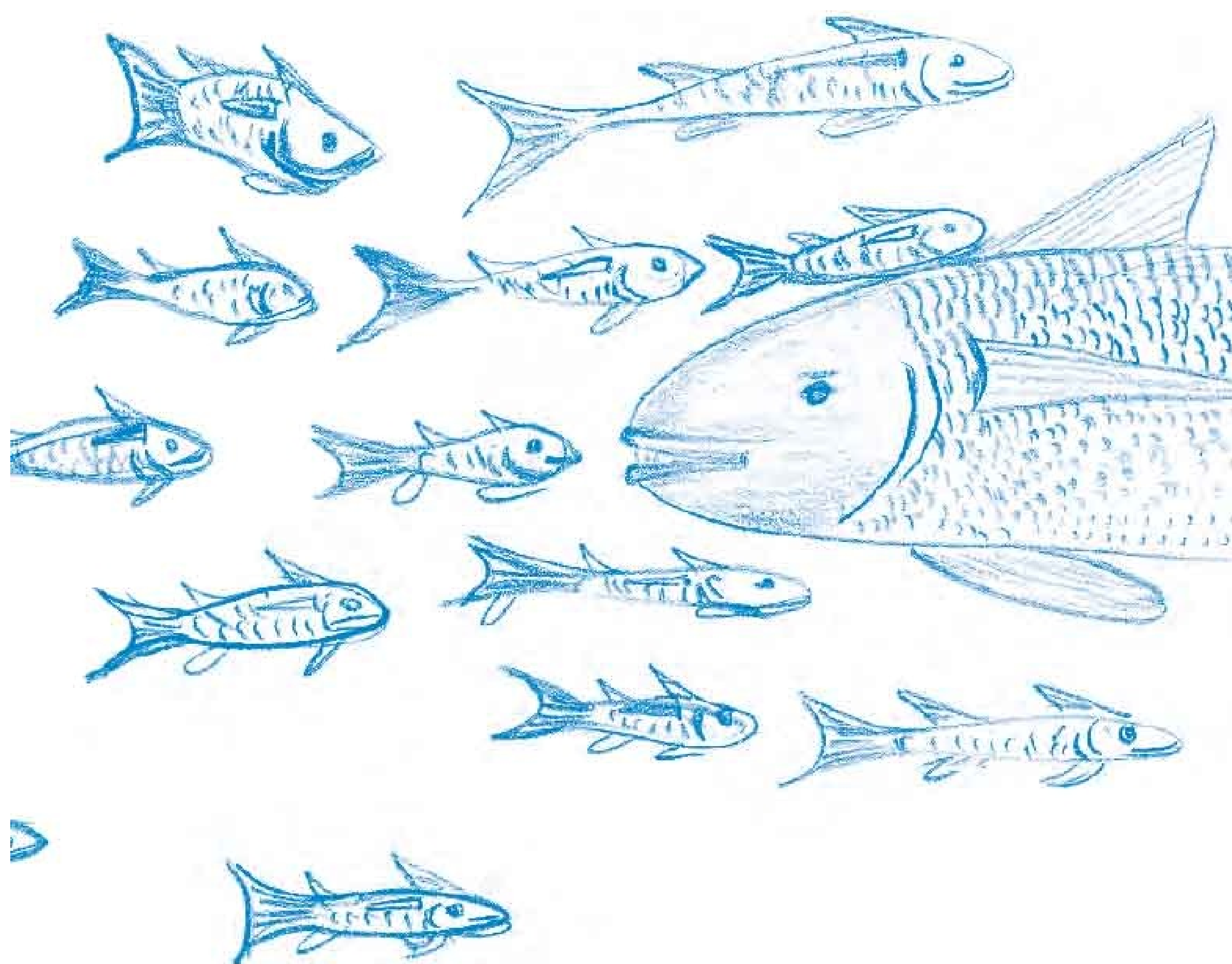
¿Cómo se canta?

(Todos los niños, en círculo, con las manos tomadas):

Arriba y abajo,
adelante y atrás
con mis amiguitos
nos vamos a pescar.

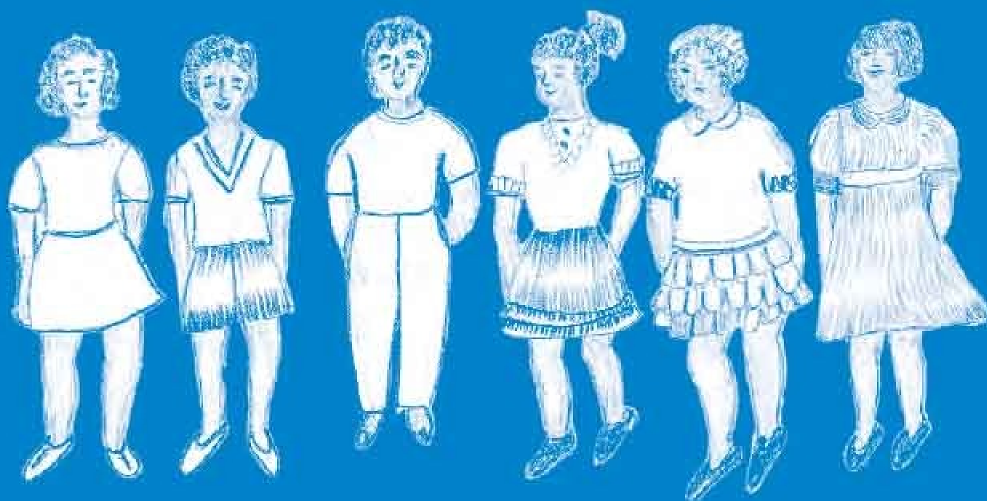
Lanzamos el chinchorro,
lo volvemos a lanzar,
a muchos pececitos
queremos atrapar.





¡Llegó carta!

Este es un juego de estrategia y destreza, pero también es un juego en el que se desarrolla la habilidad verbal y la expresión corporal. La actividad comienza con el llamado de un cartero que anuncia la entrega de una carta a un grupo de «saltarines». Estos indagan sobre la procedencia de la carta y luego saltan para acercarse hasta el cartero.





¿Cómo se juega?

Dentro de un grupo de jóvenes o niños se elige al azar a quienmiembro que será el cartero. Este se ubica a cierta distancia del resto del grupo, integrado por los saltarines.

El cartero anuncia la llegada de una carta para uno de los saltarines y el destinatario pregunta por el lugar de donde viene la carta. El cartero responde por sílabas el nombre del sitio (Tu-ma-co, Ca-li, Po-pa-yán).

A medida que el cartero dice el nombre del lugar, el saltarín da un salto por cada sílaba, acercándose lo más que pueda hacia el cartero. Esta dinámica se repite con el resto del grupo hasta que todos hayan saltado.

Con todos los saltarines a una distancia menor, el cartero se pone de espaldas a ellos. Los saltarines, por su parte, hacen movimientos rápidos para aproximarse aún más al cartero.

Mientras tanto, él gira rápidamente para sorprender a los saltarines en pleno movimiento. Si alguno es pillado mientras se mueve, queda eliminado.

El juego termina cuando uno de los saltarines llega al territorio del cartero y ocupa su lugar en la siguiente ronda.

¿Cómo se canta?

Cartero:
¡Llegó carta!

Saltarines:
¿Para quién?

Cartero:
Para Daniel.

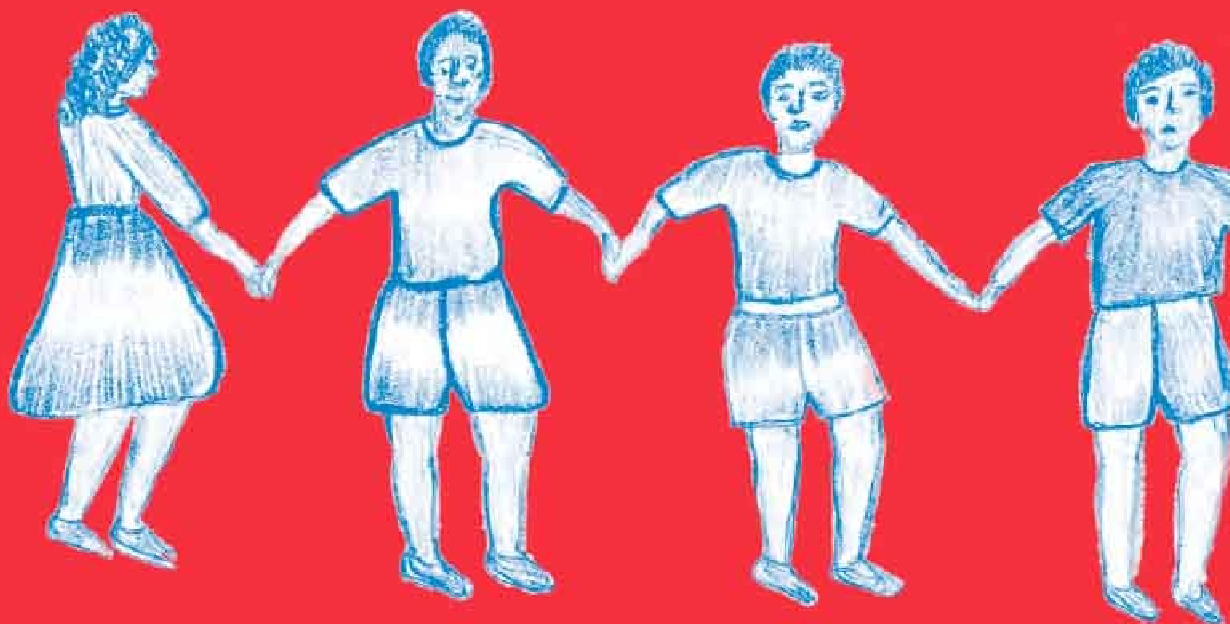
Daniel:
¿De dónde?

Cartero:
de CA-JA-PI.
(Por cada sílaba que dice el cartero, Daniel da un salto).

Pan quemao

Según nuestros mayores, este tradicional juego infantil tumaqueño se originó por un suceso en la vereda Vuelta Larga. Un día, por estar conversando, a unas comadres de esa población se les quemó el pan y, para evitar represalias, culparon a los niños que en ese momento jugaban por allí.

Con este juego se busca desarrollar en los participantes el sentido de la responsabilidad y la paciencia. La actividad también es útil para introducir los conceptos aritméticos de suma y resta.





¿Cómo se juega?

Un grupo de al menos veinticinco integrantes forman una fila y se cogen de las manos. En cada extremo de la fila se coloca una comadre: la comadre A y la comadre B.

La comadre A pregunta a la comadre B por la cantidad de panes en el horno. La comadre B contesta con la cantidad de niños más «uno quemao».

La comadre A pregunta por la persona que lo quemó y la comadre B señala al niño que esté al lado en la fila de la comadre A.

La comadre B pone a andar la fila mientras canta una ronda con los demás niños. La fila pasa por debajo de los brazos de la comadre A y del niño que esta tiene cogido de la mano (el quemao). Este queda con los brazos cruzados y mirando en dirección contraria al resto de los participantes.

Esta dinámica se repite con cada uno de los participantes, disminuyendo el número de panes y aumentando el número de quemaos, hasta que todos quedan con los brazos cruzados, menos las dos comadres.

Por último, las dos empiezan a halar para su lado, quien hale con más fuerza se quedará con más panes (participantes) y ganará el juego.

¿Cómo se canta?

Comadre A:
¡Comadre!

Comadre B:
¡Mande, comadre!

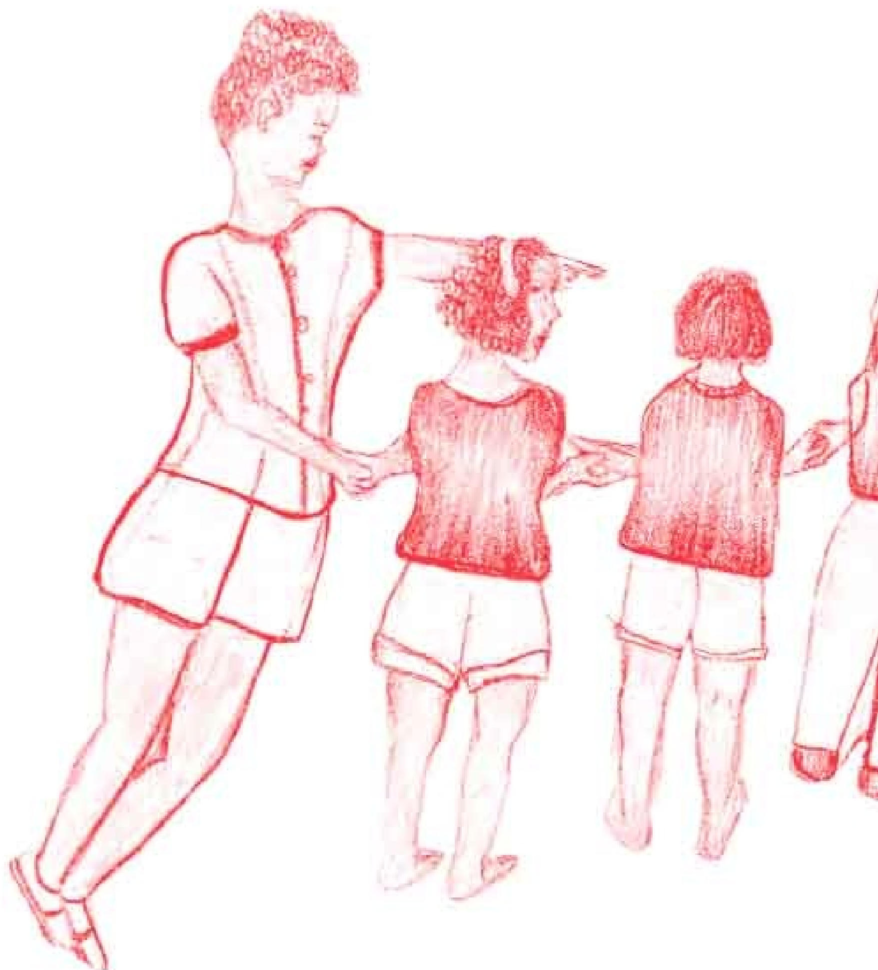
Comadre A:
¿Cuántos panes hay en el horno?

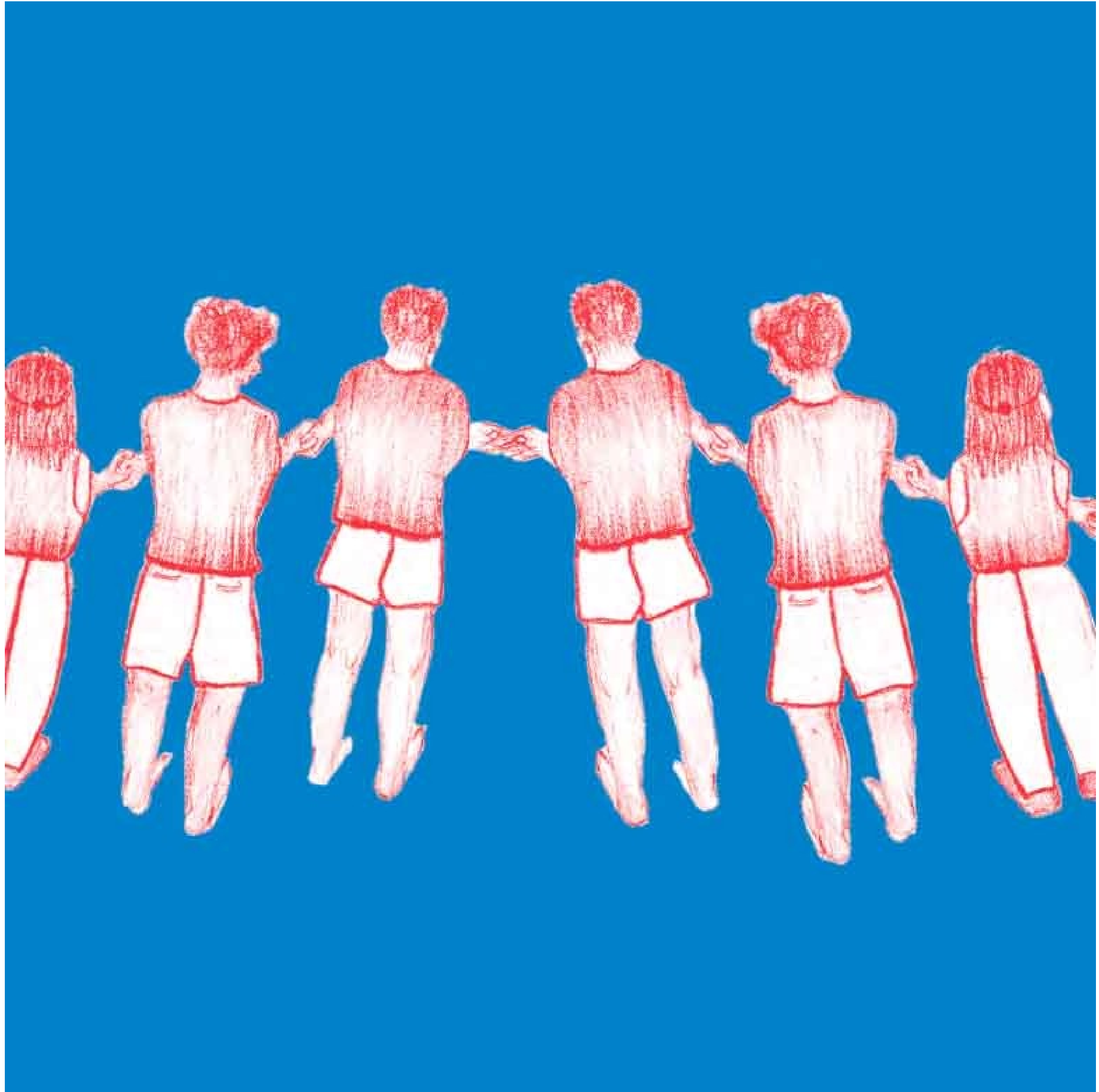
Comadre B:
Veinticinco y uno quemao.

Comadre A:
¿Quién lo quemó?

Comadre B:
Ese pedacito de gente que está por ahí *(y señala al niño que está al lado de la comadre A).*

Todos:
Que lo pasen por ladrón
y lo vuelvan chicharrón
Adebajo del fogón.





La panda

La panda es una especie de tamal que se hace sin masa. Tradicionalmente, este plato se elaboraba con los restos de la pesca (peces pequeños) y se aliñaba con distintas hierbas. Hoy en día, aún se consigue en plazas de mariscos.

En el contexto del juego la panda es un objeto pequeño (una bolita, una concha, etc.) que un grupo oculta y un adivinador trata de encontrar. Con esta actividad se desarrolla la habilidad de observación, de deducción y de disimular.





¿Cómo se juega?

Se elige al azar un adivinador y frente a este se ubica el resto de los participantes que ocultarán la panda. Luego esta inicia su recorrido por las manos de los ocultadores mientras cantan una ronda.
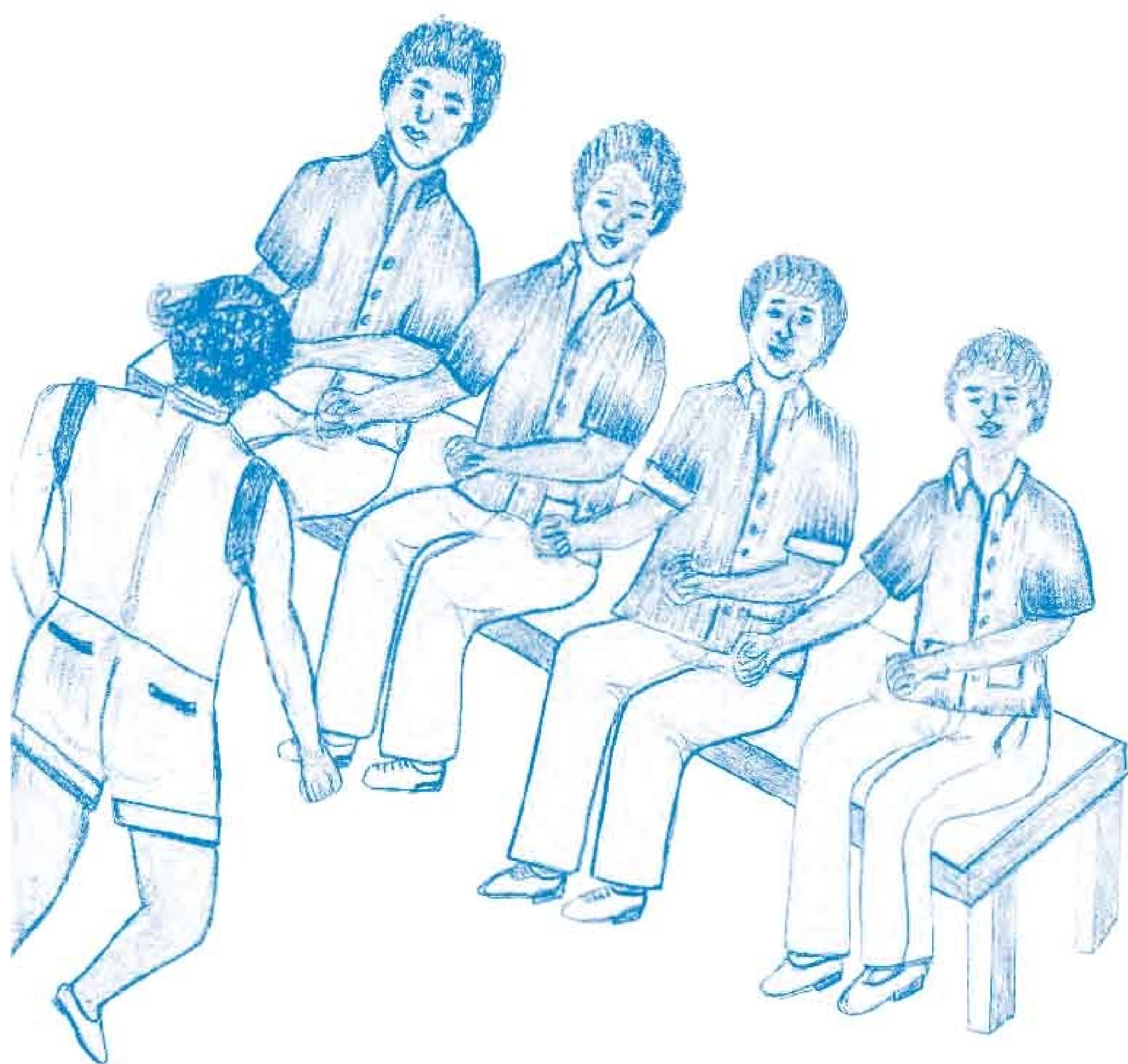
El adivinador pregunta quién tiene la panda y los ocultadores alzan las manos insinuando que todos la tienen. Entonces el adivinador dice: «riase mi panda» y todos se ríen.

A continuación, el adivinador debe elegir a uno de los participantes y adivinar quién tiene la panda.

Si adivina, el ocultador sale del juego y vuelve a empezar la dinámica. Si no adivina, se canta de nuevo la ronda y se continúa jugando hasta que todos sean descubiertos y vayan saliendo.

¿Cómo se canta?

Sobre la panda, pandilla,
chucurreta, macetilla,
adivina gran adivinador
quién tiene la gran panda, pandilla,
chucurreta, macetilla.





El juego es niñez

Cómo recuerdo el ayer,
cuando jugaba de niño,
recordar es vivir, ¡cierto!,
¿por qué hemos de crecer?

Cuántos juegos e ilusiones,
en épocas de niñez.
¡Oh mundo maravilloso!,
crece así el árbol y el pez;
y el ternero se hace res,
quedando en nuestro ser
esas ganas de tener
una niñez que no muera,
niño adentro, viejo afuera,
¡cómo recuerdo el ayer!

Me acuerdo del pan quemao,
jugándolo en la huerta,
en los infantiles años,
una alegría sin puerta.
Y extenuados de jugar,
con sudor como aliño,
y la agüita de Don Quiño,
terminamos de jugar,
la fiebre de no parar,
cuando jugaba de niño.

Con el tren de don Pirolo,
el tirulín tirulán,
eran juegos a montón,
y risa y algarabía,
en la casa de mi tía,
en azotea o huerto,
jugando al vivo o muerto,
la niñez nunca se olvida,
aunque de viejo se oxida,
recordar es vivir, ¡cierto!

Se jugaba al atembao
o al camarón dormido
esa era nuestra vida;
pero a veces el olvido
nos dice que lo perdido
jamás se debió perder,
la alegría que al arder
nos llena de amor y vida,
es la niñez compartida,
¿por qué hemos de crecer?



Glosario



Bajos: relieves altos o bancos de arena en medio del mar que se forman cuando la marea está baja.

Carbonerita: niña afrodescendiente.

Cauris: en el contexto del juego se refiere a un niño afrodescendiente e indio.

Chinchorro: red o malla para pescar elaborada con hilo sintético.

Chucurreta: masa blanda.

Espanto: enfermedad debida al susto producido por el encuentro con un alma en pena. Según los ancestros, es un desprendimiento del cuerpo y del espíritu.

Macetilla: objeto pequeño y delicado.

Mal aire: espíritus de otras personas que se meten en un cuerpo ajeno causando distintos males.

Mamá Grande: matriarca, mujer de mayor edad en la familia extendida (padres, hijos, abuelos y bisabuelos).

Ojo: mal producido por el fuerte deseo de otro sobre un aspecto atractivo de una persona (una gracia).

Pirolo: apodo o sobrenombre característico de la región. Es equivalente al término «fulano».

Quiquiriquí: mechón de pelo rizado, en este caso, muchacho de pelo rizado.

